Varoitus laajakuvatelevisioiden omistajille!

Liikkumattomat kuvat tai kuviot saattavat pysyvästi vahingoittaa näytön kuvaputkea tai jättää jälkiä näytön katodisädeputken pintaan. Vältä tietokonepelien toistuvaa ja pitkäaikaista pelaamista laajakuvatelevisioissa.

Varoitus epileptisistä kohtauksista

Lukekaa huolella läpi seuraava kappale ennen kuin alatte itse tai annatte lastenne pelata tätä peliä.

Jotkut ihmiset saavat helposti epileptisiä kohtauksia tai menettävät tajuntansa joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, normaalissa elämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Sama saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisikaan koskaan aikaisemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan ennen saanut epileptistä kohtausta.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) ollessanne tai oltuanne välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen kuin alat pelata peliä.

Suosittelemme, että vanhemmat valvoisivat lastensa pelejä. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy peliä pelatessa yhtäkään seuraavista oireista - huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia - pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelin pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti nukutun yön jälkeen.
- Tarkista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10-15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

Tavaramerkit

Bertie Bottin joka maun rakeita™, suklaakakku™, Viistokuja™, Lurppuluomen pöllökeskus™, hormipulveri™, Rohkelikko™, kultasieppi™, Irveta™, Hagrid™, Rubeus Hagrid™, Harry Potter™, Harry Potter ja salaisuuksien kammio™, Hedwig™, Tylypahka™, Gilderoy Lockhart™, Draco Malfoy™, Nimbus kaksituhatta™, matami Huiski™, Huispaus™, Luihuinen™, Kalkaros™, Severus Kalkaros™, professori Kalkaros™, Ron Weasley™, Tällipaju™.

SISÄLTÖ

Valikkokomennot

Huom: Tässä ohjekirjassa viitataan ohjauskomentojen oletusasetuksiin. Tietoja ohjauskomentojen muuttamisesta löydät kappaleesta *Komentovalikko*, s. 16.

TOIMINTO	KOMENTO
Korosta kohta valikosta	Siirrä hiiri kohdan päälle
Muuta vaihtoehtoja/Siirrä liukusäädintä	Valitse vaihtoehto **napsauttamalla** tai **napsauta** liukusäädintä
Valitse/Mene seuraavaan ruutuun	Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** kohdetta/SEURAAVA RUUTU -painiketta
Palaa takaisin edelliseen ruutuun	Napsauta hiiren **vasemmalla painikkeella** Takaisin-nuolta/Paina **ESC-näppäintä**

Pelikomennot

Seuraavassa esittelemme peruskomennot Tylypahkan toista lukuvuotta varten.

TOIMINTO	KOMENTO
Liiku eteenpäin/taaksepäin	Nuolinäppäin **YLÖS/ALAS** tai **W** ja **S**
Käänny vasemmalle/oikealle	Liikuta hiirtä (tai nuolinäppäin **VASEMMALLE/OIKEALLE**)
Liiku sivuttain vasemmalle/oikealle	**A** (tai **pilkku**) ja **D** (tai **piste**)
Hyppää	**CTRL** tai **napsauta** hiiren **oikeaa** painiketta
Käytä sauvaa	**Napsauta** hiiren **vasenta** painiketta ja pidä se **pohjassa**. Tee loitsu **vapauttamalla painike** kun olet tähdännyt kohteeseen (tai käytä ALT-näppäintä samalla tavoin – katso lisätietoja kappaleesta *Komentovalikko*, s. 16)

Huom: Et voi tehdä loitsua, jos et ole tähdännyt mihinkään kohteeseen.

Toiminto/Puhu	Mene ihmisen/esineen luokse
Katso ympärillesi	Katsele ympärille liikuttamalla **hiirtä**
Nauti juoma	**Välilyönti**
Pelin pysäytys/Pysäytysvalikko	**ESC-näppäin**
Katso karttaa	**TAB**
Keskeytä videopätkä	**Enter**

Velhokaksintaistelussa

Vaihda loitsua	Napsauta hiiren **oikeaa** painiketta (tai paina **välilyöntiä**) tai valitse loitsu painamalla **1**, **2** tai **3**.

Huispauksessa

Lennä ylös/alas/vasemmalle/oikealle	Nuolinäppäin YLÖS/ ALAS VASEMMALLE/OIKEALLE
Nappaa kultasieppi / tönäise vastustajaa	Napsauta hiiren **vasenta** painiketta tai paina **CTRL**-näppäintä

USKALLATKO PALATA TYLYPAHKAAN?



Nuori velho-oppilas Harry Potter malttaa tuskin odottaa, että pääsisi jättämään ei-taikamaailmaan taakseen ja palaamaan Tylypahkan noitien ja velhojen kouluun toiselle lukuvuodelle. Kesäloman aikana Harry saa kuitenkin huoneeseensa omituisen vieraan, joka tuo mukanaan synkän varoituksen – pahoja asioita tapahtuu, jos Harry palaa Tylypahkaan!

Uuden lukuvuoden alkaessa tämä pelottava ennustus näyttää käyvän toteen. Tylypahkassa sattuu outoja ja kauheita asioita, eikä Harry ole koskaan kaukana, kun näin käy. Oppilaat ovat paniikin vallassa, mutta kuka – tai mikä – on syypää, sitä ei kukaan tiedä. Voisiko Draco Malfoy olla vastuussa hyökkäyksistä? Onko Hagridilla tekemistä asian kanssa? Harry ei tiedä ketä epäillä, mutta kun Harryn oppilastoverit saavat selville, että hän osaa puhua kärmeskieltä, hänestä itsestään tulee epäilyn kohde!

Parhaiden ystäviensä Ronin ja Hermionen avulla Harryn on ratkaistava arvoitus ja todistettava syyttömyytensä, ennen kuin uhreja tulee lisää ja Tylypahka suljetaan lopullisesti!

- Lisää tietoa Harry Potterista löydät osoitteesta **www.harrypotter.com**
- Lisää tietoa *Harry Potter ja salaisuuksien kammio* –videopeleistä löydät osoitteesta **www.harrypotter.ea.com**

PELIN ASENTAMINEN

Aseta peli-CD tietokoneen ensisijaiseen CD/DVD-asemaan ja noudata ruudulla näkyviä asennusohjeita.

Huom: Jos haluat tarkempia ohjeita tai jos asennuksen yhteydessä esiintyy ongelmia, katso apua erillisestä asennusopasta.

UUDEN PELIN ALOITTAMINEN

NÄIN ALOITAT UUDEN SEIKKAILUN:

1. Kun pääset pelin päävalikkoon, napsauta kohtaa UUSI PELI. Pääset Uusi peli –ruudulle. Napsauta seuraavaksi hiiren **vasemmalla** painikkeella TYHJÄÄ pelipaikkaa, jota haluat käyttää.
2. Esittelyjakso alkaa. Kun esittely on päättynyt, peli latautuu ja alkaa automaattisesti.

PÄÄVALIKKO



Aloita uusi seikkailu ***napsauttamalla*** *tätä*

Tästä voit jatkaa aikaisemmin tallennettua peliä

Muuta äänen, kuvan ja peliohjaimen asetuksia

Poistu Harry Potter ja salaisuuksien kammio –pelistä ja palaa takaisin Windowsiin

- Siirry eteenpäin napsauttamalla **vasenta** painiketta.

Peliruutu

Esittelyjakson jälkeen pääset opetuspeliin, jonka jälkeen olet valmis kohtaamaan toisen lukuvuoden haasteet Tylypahkassa.



- Jos haluat aloittaa keskustelun, mene kohtaamasi ihmisen luo.
- Muista, että käyttämällä **hiirtä** nuolinäppäinten (tai **W**/**A**/**S**/**D**-näppäinten) kanssa voit muuttaa näkökulmaasi ja liikkua samanaikaisesti – tämä voi tulla tarpeeseen kiperissä tilanteissa!
- Painamalla **ESC**-näppäintä voit pysäyttää pelin ja avata pelivalikon. Täältä käsin voit katsoa keräämiäsi esineitä, Rohkelikolle voittamiasi pisteitä ja siirtyä muuttamaan monia peliin vaikuttavia asetuksia. Katso lisätietoja kappaleesta *Pelivalikko*, s. 10.

  Huom: Ruudulla näkyvät kuvakkeet ilmestyvät vain tarvittaessa (esimerkiksi silloin kun otat haastetähden).

Tärkeää tietoa toisen vuoden oppilaille

Tämän osion tiedot eivät kata kaikkea mahdollista, mutta ne antavat esimakua niistä oudoista ja hyödyllisistä asioista, joihin oppilaat luultavasti törmäävät tutkiessaan Tylypahkaa.

Loitsiminen

Oikean loitsun tekeminen oikeaan kohteeseen on Tylypahkassa ensiarvoisen tärkeää, ei vain oppitunneilla menestymisen vaan myös muun, riskialttiimman toiminnan kannalta.

1. Napsauta **vasenta** hiiren vasenta painiketta ja pidä se **pohjassa** valmistautuaksesi loitsimiseen. Välkkyvä kohdistin näyttää, mihin kohteeseen Harry on taikansa suuntaamassa.



Huom: Loitsuilla on tietty kantomatka. Jos voit osua loitsulla kohteeseen, sen kohdistin näkyy keltaisena. Jos olet kantomatkan ulkopuolella, kohdistin on punainen.

2. Siirrä välkkyvä kohdistin haluamaasi kohteeseen hiiren avulla.



3. Jos olet kohdistanut loitsun oikein ja Harry tietää, mitä loitsua tilanteessa tulee käyttää, loitsun merkkijälki ilmestyy ruudulle. Voit tehdä loitsun vapauttamalla hiiren painikkeen.
4. Loitsun vaikutus voi olla itsestään selvä, mutta joskus sen selvittäminen voi vaatia vähän tutkimustyötä.



Vinkki: Kokeile tähdätä kaikkia mahdollisia esineitä. Ne voivat paljastaa yllättäviä salaisuuksia tai kerättäviä tavaroita.

Kuten tulet pian huomaamaan, toisen vuoden oppilaat voivat ottaa osaa velhokaksintaisteluun, johon tietyt loitsut soveltuvat erityisen hyvin. Lisää tietoa tästä jännittävästä lajista löydät kappaleesta *Velhokaksintaistelu*, s. 13.



HYPPÄÄMINEN, KIIPEÄMINEN JA KAPUAMINEN

Jotta voisit tutkia Tylypahkaa kunnolla, sinun on opittava ylittämään esteitä ja hyppäämään aukkojen ylitse. Opit nämä asiat varmasti nopeasti Tällipajun luona, mutta selvitämme ne tässä vielä lyhyesti.



HYPPÄÄMINEN



- Juokse kuilun luo ja paina **CTRL**-näppäintä tai napsauta hiiren **oikeaa painiketta** juuri ennen kuin olet reunan kohdalla. Jos teet hypyn oikein, liidät turvallisesti toiselle reunalle.
- Jos putoat korkealta, pyörryt ja joudut aloittamaan pelin uudelleen viimeksi tallennetusta kohdasta.

  Vinkki: Joskus kannattaa hypätä vauhdissa – Harry voi saada napattua kiinni kaukana olevista kielekkeistä.



Huom: Voit halutessasi valita AUTOMAATTISEN HYPYN pelivalikosta. Tällöin voit vain juosta reunalle, ja Harry hyppää automaattisesti menosuuntaan. Jos olet valinnut AUTOMAATTISEN HYPYN, voit kuitenkin edelleen hypätä painamalla hiiren **oikeaa** painiketta tai **CTRL**-näppäintä.

KIIPEÄMINEN



Mene esineen tai esteen luo ja paina eteenpäin. Kiipeät esteen päälle tai sen yli.



Jos kieleke sijaitsee korkealla, voit yrittää hypätä seinää vasten ja kokeilla, saisiko Harry otteen siitä.

Huom: Hyppääminen ja kiipeäminen on mahdollista vain tiettyjen esteiden kohdalla. Jos jäät jumiin, yritä löytää jotain mihin tähdätä loitsulla. Et voi koskaan tietää, miten siinä käy!

KOLUA KAIKKI NURKAT



Tylypahkan noitien ja velhojen koulu on taianomainen paikka monine kätkettyine alueineen, vipuineen ja ansoineen. Jos haluat löytää kaiken mahdollisen, sinun on oltava tarkkana ja koluttava joka paikka. Pidä silmäsi auki kaiken erikoislaatuisen varalta, aina pienistä raoista seinässä erilaisiin loitsumerkkeihin, ja yritä tähdätä kaikkea mahdollista sauvallasi.

Harryn kunto



Näet Harryn kunnon salamanmuotoisesta mittarista. Jos se menee nollille, Harry pyörtyy ja peli on aloitettava uudestaan viimeisimmän tallennuskirjan luota.



Harrylla on aluksi vain yksi salamamittari, mutta jos onnistut keräämään kymmenen pronssivelhokorttia, Harryn kunto nousee ja saat toisenkin salaman.



Menetettyä kuntoa on myös mahdollista palauttaa. Suklaasammakoista ja Hetiptop-juomista saat lisää potkua!

Huom: Myös joillakin vihollisilla on kuntomittari, mikä näkyy ruudun alalaidassa.

Kerättävät esineet

Bertie Bottin joka maun rakeita



Näitä epätavallisia velhomakeisia löytyy joka puolelta Tylypahkaa ja sen pihamaita. Niitä on piilossa mitä omituisimmissa paikoissa, mutta ne saa yleensä esiin hyvin tähdätyllä Kumoitus-loitsulla. Rakeet kannattaa aina poimia, sillä ne ovat arvokasta valuuttaa opiskelijatovereidesi keskuudessa.



Näet keräämiesi rakeiden määrän ruudun vasemmassa ylänurkassa aina kerätessäsi rakeen.



Rakeiden avulla voit tehdä vaihtokauppoja muiden oppilaiden kanssa, joten kerää niitä niin paljon kuin mahdollista. Saatavilla on velhokortteja, juoman ainesosia ja huispausvälineitä – mutta kaikella on hintansa.

Suklaakakku



Kun löydät pomppivan suklaasammakon, kerää se itsellesi. Jos Harryn kuntomittari ei ole aivan täynnä, hän saa suklaasammakosta hyödyllistä lisäenergiaa.

Huom: Suklaakakku ovat taiottuja herkkuja, jotka ovat luonnossa elävien lajitovereidensa tavoin vikkeliä liikkeissään, joten ne on saatava kiinni ennen herkuttelua.

Haastetähdet



Seikkailun aikana joudut suorittamaan monia jännittäviä loitsuhaasteita, jotta oppisit vaaditut velhotaidot ja pääsisit läpi toisesta vuodesta Tylypahkassa. Menestymisesi kannalta on tärkeää, että keräät haastetähtiä tehtävien aikana – mitä enemmän tähtiä löydät, sitä enemmän pisteitä voitat Rohkelikolle.

- Pääset loitsuhaastevalikkoon pelivalikosta käsin selviydyttyäsi harjoituspelistä Ronin kanssa.

VELHOKORTIT



Näissä korteissa on muutakin erikoista kuin hämmästyttävät kuvat kuuluisista noidista ja velhoista. Keräämällä niitä voit saada kokoelmasi täyteen, avata salaisia alueita ja nostaa Harryn kuntoa pysyvästi.



- Voit katsoa kokoelmaasi Folio Magista, velhokorttien säilyttämiseen tarkoitetusta kansiosta.
- Jokaisesta kymmenen pronssikortin sarjasta Harry saa ylimääräisen kuntosalaman.
- Jokaisesta kymmenen hopeakortin sarjasta aukeaa yksi lukko kultavelhokorttihaasteesta.
- Voit avata Folio Magin pelivalikosta yksinkertaisesti **napsauttamalla** kansiota.

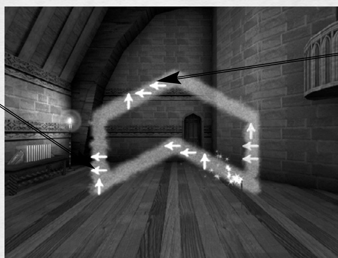
UUSIEN LOITSUJEN OPETTELU



Opit ensimmäisen toisen vuoden loitsusi pimeyden voimilta suojautumisen tunnilla, jota opettaa häikäisevän lahjakas Gilderoy Lockhart. Ole tarkkana tunnilla, niin pääset tekemään toisen vuoden loitsuja ennen kuin huomaatkaan. Äläkä huolehdi, Harry ei ole myöskään unohtanut hyödyllisiä ensimmäisen vuoden loitsuja.

- Opit loitsut toimimalla ruudulla näkyvien ohjeiden mukaan.
- Paina nuolinäppäintä, kun välkkyvä sauva on sen kohdalla. Jos painat liian myöhään tai painat väärää näppäintä, loitsu ei mene kohdalleen. Voit kuitenkin aina yrittää uudestaan.
- Voit voittaa pisteitä Rohkelikolle tekemällä loitsun onnistuneesti.

Jos painat väärää näppäintä, älä huolehdi, yritä vain saada mahdollisimman monta painallusta oikein.



Paina näppäintä aina sauvan kulkiessa merkin yli

- Muista että vakaa käsi ja onnistumiset auttavat Rohkelikkoa voittamaan tupapokaalin.

  Huom: Kunkin tason läpäisemiseen on kolme mahdollisuutta. Läpäisemällä tason tienaat arvokkaita tupapisteitä.

PELIVALIKKO



Pelivalikosta näet tilanteesi ja pääset käsiksi pelin muihin valikkoihin. Jos haluat nähdä, miten Rohkelikko pärjää kilpailussa tupapisteistä, katsoa Folio Magia, muuttaa asetuksia tai vain pitää tauon, paina **ESC**-näppäintä niin pääset todistusruudulle. **Huom:** Peli on pysäytetty pelivalikon ollessa näkyvissä.

Ellet ole korostanut vaihtoehtoa, näet tästä nykyisen tavoitteesi

 Hetiptop-juomat

 Fletkumadon limat

 Tiptop-puun kaarnat

 Siirry tupapistevalikkoon / Rohkelikon tupapisteisiin

 Bertie Bottin joka maun rakeita

 Löydetyt salaisuudet / tasolla olevien salaisuuksien yhteismäärä

 Haastevalikko

 Katso Folio Magia

 Katso karttaa

 Siirry velhokaksintaisteluvalikkoon

 Siirry huispausvalikkoon

 Lopeta peli

 Siirry komentovalikkoon

 Siirry ääni- ja kuvavalikkoon

 Jatka peliä

HETIPTOP-JUOMA

Opit valmistamaan tätä hyödyllistä kuntoa palauttavaa juomaa Severus Kalkaroksen taikajuomatunnilla. Vaikka et pitäisikään Kalkaroksesta, hänen oppinsa ovat silti korvaamattomia.



Hetiptop-juomaan tarvitaan tiptop-puun kaarnaa ja fletkumadon limaa. Jos sinulla on riittävästi molempia ainesosia, Harry voi aina valmistaa Hetiptop-juoman tarvittaessa.



Vinkki: Tylypahkan oppilaat käyvät usein vaihtokauppaa näillä tuotteilla.



TUPAPISTEVALIKKO

Rohkelikon jäsenenä voit ansaita tupapisteitä oppitunneilla ja suorittamalla tehtäviä seikkailusi aikana. Tavoitteesi on auttaa Rohkelikkoa nappaamaan tupapokaali ja estää Luihuisia voittamasta kilpailua jälleen kerran!



Voit katsoa kilvestä, mikä Rohkelikon tilanne on tupapisteiden suhteen.

TUPAPISTEIDEN LASKENTA

Kouluvuoden aikana rehtori Albus Dumbledore suorittaa neljästi tupapisteiden laskennan. Jos Rohkelikko on johdossa, pääset käymään bonusraehuoneessa. Tämä koulun alue on avoinna lyhyen aikaa vain neljä kertaa vuodessa, ja vain ne tuvat, jotka kulloinkin johtavat tupapisteissä, pääsevät lähettämään yhden oppilaistaan sisään.

- Kun pääset bonusraehuoneeseen, yritä selvittää sen salaisuudet käyttämällä oppimiasi loitsuja. Koska voit käydä huoneessa vain neljä kertaa vuoden aikana, paikat kannattaa tutkia huolella.

BERTIE BOTTIN JOKA MAUN RAKEITA



Kuten tulet pian huomaamaan, näiden taikakarkkien kerääminen on hyödyksi neuvokkaille nuorille velhoille. Jos keräät tarpeeksi näitä ihmeellisiä makeisia, voit vaihtaa niitä muiden oppilaiden kanssa moniin hyödyllisiin tavaroihin.



Bertie Bottin joka maun rakeita on vuosien aikana löytynyt Tylypahkasta mitä ihmeellisimmistä paikoista, joten muista koluta kaikki paikat huolella.

Huom: Kävele Tylypahkassa oppilaiden luokse – heillä voi olla jotain vaihdettavaa!

SALAISUUDET



Tylypahka on täynnä salaisuuksia, ja sinä voit olla ensimmäinen velho, joka löytää ne kaikki! Salaisuuksia löytyy joka paikasta – muotokuvien takaa, lattioiden alta ja melkein kaikista epäilyttävän näköisistä paikoista. Salaisilta alueilta löytyy kaikenlaisia velhotavaroita – Bertie Bottin joka maun rakeita, suklaasammakoita ja velhokortteja.

- Voit katsoa salaisuusmittarista, kuinka monta salaisuutta olet tasolta löytänyt.

HAASTEVALIKKO



Kun edistyt seikkailussa, saat suoritettavaksi loitsuhaasteita, jotka sinun on läpäistävä mahdollisimman nopeasti. Voit katsoa ennätystulostasi kussakin haasteessa haastevalikosta. Voit pelata haastetta uudestaan, jos luulet pystyväsi parantamaan tulostasi:

- Jos haluat pelata haastetta uudestaan ja yrittää parantaa tulostasi, voit mennä loitsuhaasteen ovesta, joka on merkitty vastaavan loitsun kuviolla. Jos onnistut parantamaan tulostasi, voit voittaa ylimääräisiä pisteitä Rohkelikolle.
- Haastetähtiä keräämällä saat lisää aikaa tason suorittamiseen.
- Mitä nopeammin läpäiset tason, sitä enemmän tupapisteitä voitat Rohkelikolle. Muista kuitenkin, että harvinaiset velhokortit voivat jäädä huomaamatta, jos keskityt pelkästään nopeimman ajan saavuttamiseen.

  Huom: Jos suoritat tason täydellisesti, et voi enää voittaa lisää tupapisteitä pelaamalla tasoa uudestaan.

Folio Magi



Nuoret velhot keräävät mielellään Kuuluisia noitia ja velhoja –kortteja. Nämä kortit esittävät historian huomattavimpia ja tärkeimpiä noitia ja velhoja. Velhokortit säilyvät järjestyksessä Folio Magin sivuilla, ja voit tutkia niitä sieltä käsin.



Kuuluisia noitia ja velhoja –korteista pääset kurkistamaan sisälle taikuuden jännittävään historiaan, minkä lisäksi niistä on paljon hyötyä ahkeralle keräilijälle.

- Voit katsoa yksittäistä korttia lähempää **napsauttamalla** pientä kuvaa.
- Jokaista kymmentä kerättyä pronssivelhokorttia kohden Harryn kunto paranee pysyvästi yhdellä salamalla (aina kuuteen salamaan asti).
- Jokaista kymmentä kerättyä hopeavelhokorttia kohden Harry saa yhden avaimen Tylypahkan salaisimmalle alueelle. Nämä neljä avainta keräämällä voit päästä kultavelhokorttihaasteisiin!



Keräämällä kaikki kultavelhokortit voit saada kokoelmasi täyteen!



Tylypahkan nuoret noidat ja velhot ovat usein valmiita tekemään vaihtokauppoja. Heillä voi hyvinkin olla sinulta puuttuvia kortteja, joita he vaihtavat mielellään Bertie Bottin joka maun rakeisiin!

Jos sinulla on onnea, voit saada käsiisi jotain todella harvinaisia kortteja ja saada näin Harryn kokoelman täyteen!

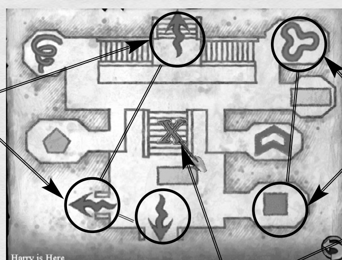
KARTTA



Toisenkin vuoden oppilaat voivat eksyä Tylypahkan kokoisessa paikassa! Jos olet eksynyt tai haluat vain tarkistaa sijaintisi, voit katsoa karttaa **napsauttamalla** karttakuvaketta.

- Voit avata kartan nopeasti painamalla **TAB**-näppäintä.

Voit katsoa muita linnan ja pihan alueita ***napsauttamalla*** *punaisia nuolia*



Saat lisää tietoa liikuttamalla hiirtä kuvakkeiden päälle

Harry on tässä

VELHOKAKSINTAISTELU



Professori Lockhart on päättänyt perustaa kaksintaistelukerhon. Tämä jännittävä laji tarjoaa Harrylle mahdollisuuden voittaa paljon Bertie Bottin joka maun rakeita ja nousta Tylypahkan parhaaksi kaksintaistelijaksi.

- Voit katsoa velhokaksintaistelun sijoituksia napsauttamalla velhokaksintaistelu-kuvaketta pelivalikossa.
- Velhokaksintaistelussa käytettävissäsi on kolme eri loitsua: HALKINAURUS – tönäisee vastustajaa; KARKOTASEET – heijastaa vastustajan loitsun takaisin tätä kohti; ja MIMMUNMÖMMÖN – saa vastustajan epäonnistumaan seuraavassa loitsussaan.

Kun olet suoriutunut Velhokaksintaistelun harjoituspelistä, voit palata taistelemaan niin usein kuin haluat.

1. Kävele oppilaan luokse suuren salin vieressä sijaitsevassa huoneessa. Tällöin oppilas ehdottaa panokseksi taisteluun tiettyä määrää Bertie Bottin joka maun rakeita.
2. Jos sinulla on tarpeeksi rakeita, voit aloittaa kaksintaistelun napsauttamalla **KYLLÄ**-vaihtoehtoa.
3. Jos Harry pyörtyy ensimmäisenä, häviät panokset, mutta jos voitat kaksintaistelun, saat toisenkin oppilaan rakeet itsellesi! Seuraavassa lisää tietoa velhokaksintaistelusta:



- Väistä vastustajan loitsuja liikkumalla vikkelästi nuolinäppäimillä tai **W/S/A/D**-näppäimillä.
- Voit tehdä valitun loitsun napsauttamalla hiiren **vasenta** painiketta tai painamalla **ALT**-näppäintä.
- Voit vaihtaa loitsua napsauttamalla hiiren **oikeaa** painiketta (tai **välilyöntiä**) tai painamalla **1**, **2** tai **3**.
- Huomaa, että kun sijoituksesi paranee, myös kilpailu ja taistelupaikat kovenevat. Voit katsoa sijoitustasi velhokaksintaistelun ilmoitustaululta tai valitsemalla velhokaksintaistelukuvakkeen pelivalikosta.

Vinkki: Velhokaksintaistelussa ajoitus on kaikki kaikessa. Kun saat kokomusta, huomaat myös mitkä loitsut toimivat parhaiten missäkin tilanteissa.

Huispaus



Huispaus on tärkeä osa Tylypahkan elämää. Se on jännittävä urheilulaji ja siinä pelaajat oppivat taitoja, joista saattaa olla paljon hyötyä myös huispauskentän ulkopuolella.

- Otat osaa Tylypahkan huispausliigaan, joka koostuu kuudesta lukuvuoden aikana käytävästä ottelusta. Liigan edetessä vastus kovenee ja loppuottelussa taistelu on äärimmäisen kovaa.



Kun olet suorittanut huispausharjoitukset, voit palata takaisin pelaamaan niin usein kuin haluat kävelemällä huispauskentän vieressä sijaitsevalle huispaustaululle. Voit pelata avoimia otteluita **napsauttamalla** niiden kohdalla. **Huom:** Lentäminen voi sujua paremmin, jos käännät luudan ohjauskomennot vastakkaisiksi komentovalikosta, jonne pääset pelivalikon kautta.

Huispauksen säännöt

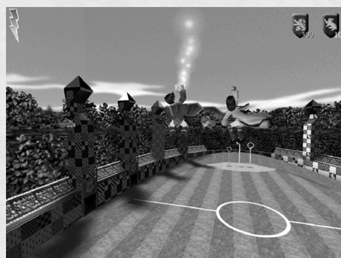
Etsijä voi ratkaista ottelun joukkueensa eduksi nappaamalla kultasiepin, mutta sitä ennen se on saatava kiinni!

- Muista vältellä ryhmyjä ja toista etsijää kaikin keinoin. Törmäämiset vähentävät kuntoa, ja kultasiepin jahtaaminen on aloitettava alusta.
- Kun pysyt tarpeeksi kauan kultasiepin perässä, saat mahdollisuuden napata se kiinni.

Kultasiepin jahtaaminen



- Seuraat sieppiä automaattisesti toisen etsijän kanssa. Yritä pysyä siepin perässä, kunnes sieppimittari on täynnä. Kurkota tämän jälkeen sieppiä kohti ja nappaa se kiinni napsauttamalla hiiren **vasenta** painiketta tai **CTRL**-näppäintä. Jos onnistut nappaamaan siepin, Rohkelikko voittaa ottelun!



- Kun sieppimittari on täynnä, nappaa sieppi napsauttamalla hiiren **vasenta** painiketta tai **CTRL**-näppäintä. Jos onnistut nappaamaan siepin, Rohkelikko voittaa ottelun!
- Toinen etsijä tekee luonnollisesti kaikkensa saadakseen siepin kiinni ensimmäisenä. Jos Harrya työnnetään, hänen kuntonsa laskee. Voit työntää toista etsijää ensin menemällä hänen lähelleen ja napsauttamalla hiiren **vasenta** painiketta tai **CTRL**-näppäintä.

  Huom: Jos pyörryt huispausliigan aikana, joukkueesi luovuttaa ottelun ja vastustaja voittaa.

Lopeta peli



Voit lopettaa pelin ja palata Windowsiin **napsauttamalla** tätä kuvaketta.

KOMENTOVALIKKO



Voit muuttaa kaikkia Harry Potter ja salaisuuksien kammio –pelin komentoja. Korosta laatikko **napsauttamalla** hiiren vasenta painiketta ja paina tämän jälkeen uutta näppäintä. Uusi näppäinkomento tulee voimaan.
Huom: Kone muistaa kaksi painallusta jokaiselle komennolle, joten **napsauta** uudestaan jos haluat asettaa komennon vain yhdelle näppäimelle.

HIIREN NOPEUS	**Napsauta** liukusäädintä ja **liikuta** sitä. Mitä pidemmälle oikealle vedät liukusäätimen, sitä nopeammin hiiri reagoi käskyihisi.
KÄÄNNÄ HIIRI	Joidenkin mielestä hiiren ohjaus on helpompaa, kun komennot toimivat päinvastaisesti.
AUTOMAATTINEN KAMERAKESKITYS	Jos tämä vaihtoehto on **PÄÄLLÄ**, kamera siirtyy automaattisesti parhaaseen katselukulmaan Harryn taakse.
KÄÄNNÄ LUUDAN OHJAUS	Jos olet valinnut tämän vaihtoehdon, YLÖS- ja ALAS-komennot toimivat lentäessä päinvastaisesti.
AUTOMAATTINEN HYPPY	Jos tämä vaihtoehto on valittuna, Harry hyppää automaattisesti kuilujen kohdalla. Oletusasetuksena tämä vaihtoehto on **POIS** päältä.
AUTOMAATTINEN JUOMINEN	Jos Harry on pyörtymäisillään, hän juo automaattisesti Hetiptop-juoman, jos sellainen on käytettävissä (tämä vaihtoehto on oletusasetuksena **PÄÄLLÄ**).



ÄÄNI- JA KUVAVALIKKO

Tästä valikosta löydät seuraavat asetukset:

RESOLUUTIO	**Napsauta** tätä, kun haluat säätää kuvaruudun resoluution joksikin ennalta säädetyistä vaihtoehdoista.
VÄRISYVYYS	Valitse 16- tai 32-bittinen väritila **napsauttamalla** (suosittelemme 32-bittistä vain nopealla koneella).
TEKSTUURITARKKUUS	Valitse pelissä esiintyvien tekstuurien tarkkuudeksi KORKEA, KESKIVERTO tai ALHAINEN **napsauttamalla**.
ESINEIDEN TARKKUUS	Valitse pelissä esiintyvien esineiden tarkkuus **napsauttamalla**.

Huom: Sopivien asetusten löytäminen on tärkeää, jotta peli pyörisi sujuvasti.

KIRKKAUS	Säädä kuvan kirkkautta **napsauttamalla** liukusäädintä.
MUSIIKIN VOIMAKKUUS	Säädä pelimusiikin voimakkuutta **napsauttamalla** liukusäädintä.
ÄÄNTEN VOIMAKKUUS	Säädä pelin äänten voimakkuutta **napsauttamalla** liukusäädintä.



JATKA PELIÄ/EDELLINEN RUUTU

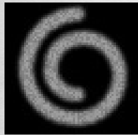
Tätä kuvaketta **napsauttamalla** voit palata takaisin edelliseen valikkoon / jatkaa peliä.

KAIKKI TOISEN LUOKAN LOITSUT

Seuraavassa esittelemme toisen luokan loitsut, jotka oppilaiden on hallittava ennen lukuvuoden päättymistä. Loitsun nimen ja käyttötarkoituksen lisäksi näet loitsun kuvakkeen, joka saattaa pelissä vihjata loitsun käyttömahdollisuudesta.

- Kolme velhokaksintaisteluloitsua löytyvät erillisestä kappaleesta.

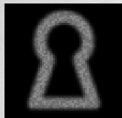

Jos et halua pilata oppimisen iloa, voit jättää tämän kappaleen väliin.



KUMOITUS

"Kaatamisloitsu"
- "Tönäisee esineet ja olennot taaksepäin."

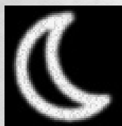
Kaatamisloitsun käskysana on '**Kumoitus**'. Sillä voidaan 'tönäistä' heikompia vastustajia ja esineitä. Sitä voidaan käyttää myös tiettyihin taikavipuihin, joihin Harry ei muuten yletä, tai heikkojen esineiden rikkomiseen, mikä saattaa palkita hyödyllisillä tavaroilla.



ALOHOMORA

"Avaamisloitsu"
- "Avaa mekaaniset lukot."

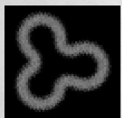
Mekaaniset lukot voivat olla lähes yhtä tehokkaita kuin taikakeinoinkin lukitut sisäänkäynnit. Ongelma kuitenkin häviää, jos noita tai velho osaa **Alohomora**-avausloitsun. Loitsun voi loitsia mekaanisesti lukittuihin oviin, esineisiin ja salaisiin alueisiin, jotka avautuvat tällöin neuvokkaan loitsijan edessä.



VALOIS

"Sauvanvalaitsemisloitsu"
- "Luo valoa sauvan päähän."

Loitsija voi luoda valoa käyttämällä taikasanaa '**Valois**'. Jos loitsua käytetään onnistuneesti Valois-kivihirviöön, loitsijan sauvan pää valaistuu väliaikaisesti ja valaisee ympärillä olevan alueen. Tällä tavalla voit havaita huomaamattomia sisäänkäyntejä ja reittejä Tylypahkan synkemmissä osissa.



KAAPASUS

"Puhdistusloitsu"
- "Puhdistaa tahmeaa ja vahingollista ektoplasmaa."

Jos törmäät Tylypahkassa oviin tai käytäviin, jotka on tukittu tahmealla ja vihreällä aineella, kyseessä on mitä luultavimmin ektoplasma, aine jota kummitukset jättävät jälkeensä. Kokemus on opettanut, että tästä epämiellyttävästä aineesta pääsee parhaiten eroon '**Kaapasus**' –puhdistusloitsulla.



HAJOTHUS

"Katkaisuloitsu"

- "Katkaisee köysiä, köynnöksiä, verkkoja ja kasvipohjaisia elomuotoja"

'**Hajothus**'-katkaisuloitsulla on monta eri käyttötapaa, aina vaarallisten kasvien katkaisemisesta köysien irrottamiseen. Siitä on myös korvaamatonta apua yrttitiedon tunneilla.



PYYHKÄIS

- "Ponnahda yläilmoihin taikapomppumatolla"

Kun teet '**Pyyhkäis**'-loitsun erityisiin mattoihin ja laattoihin, voit muuttaa ne erittäin kimmoisaksi, hyytelömäiseksi aineeksi. Tämän jälkeen Harry voi pompata niiden avulla korkealle yläilmoihin.

VELHOKAKSINTAISTELUN LOITSUT



HALKINAURUS

"Kaksintaistelun tönäisyloitsu"

- "Käytetään kaksintaistelussa velhovastustajiin ja muihin eläviin olentoihin"

'**Halkinaurus**'-loitsun avulla taitava velho voi tönäistä vastustajan kauemmas, mikä jättää tämän alttiiksi seuraaville osumille. Tämä loitsu on erityisen käyttökelpoinen velhokaksintaistelussa.
Huom: Tämä loitsu on joidenkin mielestä hyvin käyttökelpoinen myös cornwallilaisten ilkiöiden lamaannuttamisessa.

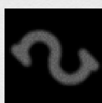
KARKOTASEET

"Aseistariisumisloitsu"



- "Heijastaa loitsun takaisin vastustajaan"

'**Karkotaseet**'-loitsun avulla taitava velho voi heijastaa vastustajan loitsun tätä itseään kohti. Kuten tulet huomaamaan, tämä loitsu on erittäin käyttökelpoinen velhokaksintaisteluissa.



MIMMUNMÖMMÖN

"Änkytysloitsu"

- "Saa vastustajan epäonnistumaan seuraavassa loitsussaan"

Oikein ajoitetulla '**Mimmunmömmön'**-loitsulla voi olla tuhoisia seurauksia kaksintaistelussa. Se voi saada vastustajan sekoamaan seuraavassa loitsukomennossaan aivan edellisen pimeyden voimilta suojautumisen opettajan, professori Oraven tavoin. Tällöin Harry voi saada yliotteen seuraavaan loitsuunsa.

Huom: Vaikka vastustaja mumiseekin käsittämättömiä, hän voi silti liikkua vapaasti.



ASETUKSET

Tee muutoksia haluamiisi asetuksiin.

- Pääset asetusruutuun päävalikosta napsauttamalla hiiren **vasemmalla** painikkeella ASETUKSET-vaihtoehtoa.

Pääset käsiksi muihin äänten ja kuvan asetuksiin (kirkkaus, värisyvyys, tekstuurien ja esineiden tarkkuus) painamalla **ESC**-näppäintä pelin aikana ja napsauttamalla **vasemmalla** painikkeella Ääni- ja kuvavalikko –kuvaketta (katso s. 16).

KUVA-ASETUKSET

Valitse haluamasi renderöinti ja resoluutio ENNEN pelin aloittamista.

PELIN RESOLUUTIO: **Napsauttamalla** tätä voit säätää kuvaruudun resoluution joksikin ennalta säädetyistä vaihtoehdoista.

Huom: Peli valitsee automaattisesti resoluution näytönohjaimesi ja PC:llesi asennettujen ajureiden perusteella, mutta voit halutessasi itse muuttaa tätä.

Huom: Järjestelmäsi teknisistä ominaisuuksista riippuen saatat huomata, että pelin kuvassa ilmenee ongelmia, jos asetat resoluution liian korkeaksi. PC:si yrittää valita asennettaessa automaattisesti parhaan mahdollisen resoluution. Yllä olevia asetuksia muuttamalla voit kuitenkin mahdollisesti parantaa pelin suorituskykyä.

ÄÄNIASETUKSET

ÄÄNTEN VOIMAKKUUS: Säädä pelin äänten voimakkuutta **napsauttamalla** liukusäädintä.

MUSIIKIN VOIMAKKUUS: Säädä pelimusiikin voimakkuutta **napsauttamalla** liukusäädintä.

Huom: Voit siirtää liukusäädintä tarkemmin napsauttamalla sitä **vasemmalla** painikkeella, pitämällä painiketta **pohjassa** ja vetämällä liukusäädintä.

KYTKE POIS KAIKKI ÄÄNET: Tämän vaihtoehdon valitsemalla voit pelata peliä ilman ääniä.

PELIOHJAIN

Valitse haluamasi 'plug-and-play' –peliohjain PC:si peliasetuksista.

Tallentaminen & lataaminen

Seikkailun tallentaminen:



Voit tallentaa pelin Tylypahkassa tallennuspisteissä, joita esittävät jykevät tallennuskirjat. Tallenna peli kävelemällä kirjan luokse.

Tallennetun seikkailun jatkaminen:

1. Kun käynnistät pelin seuraavan kerran, **napsauta** LATAA PELI –kuvaketta, niin pääset latausruutuun.
2. Valitse haluamasi pelitallennus napsauttamalla sitä (jokaisessa tallennetussa pelipaikassa lukee KÄYTETTY).
3. Peli latautuu ja pääset jatkamaan peliä viimeisimmästä tallennuskohdasta.

- Voit myös aloittaa uuden pelin napsauttamalla UUSI PELI –kuvaketta hiiren **vasemmalla** painikkeella.
- Jos Harry pyörtyy, peli alkaa uudestaan viimeisimmästä tallennuspisteestä.

Tallennetun seikkailun korvaaminen

1. Kun käynnistät pelin, siirry Uusi peli –ruudulle **napsauttamalla** UUSI PELI –kuvaketta.
2. **Napsauta** nyt KÄYTETTYÄ pelipaikkaa ja vahvista kysyttäessä, että haluat korvata aikaisemman pelitallennuksen UUDELLA PELILLÄ.

   Huom: Jos PC:tä käyttää useampi kuin yksi pelaaja, varmista ettet korvaa kenenkään tärkeää pelitallennusta.

Olentojen kuvaukset

Seikkailun aikana tulet kohtaamaan monia olentoja. Jos ne aiheuttavat liikaa ongelmia tai haluat vain lukea niistä lisää, seuraavista kuvauksista on varmasti iloa:



Jos et halua pilata oppimisen iloa, voit jättää kuvaukset lukematta.

Pokkuroijat



Nämä tiptop-puiden vartijat ovat pieniä, naamioituvat taitavasti ympäristöönsä ja puolustavat reviiriään raivoisasti. Ne ovat kuitenkin haavoittuvaisia hyvin tähdätylle Hajothus-loitsulle. Koska ne ovat niin läheisessä kosketuksessa ympäristöönsä, ne jättävät jälkeensä tiptop-puun kaarnaa, mitä käytetään kuntoa parantavan Hetiptop-juoman valmistamiseen.

Cornwallilaiset ilkiöt



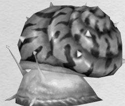
Nämä pahatapaiset olennot ovat sähkönsinisiä ja kooltaan vain parikymmentä senttiä, mutta älä anna niiden pienen koon hämätä – ne voivat olla hyvinkin vaarallisia ärsytettyinä. Niitä pääsi pakoon pimeyden voimilta suojautumisen tunnilta, ja nyt ne lymyilevät Tylypahkan synkemmillä alueilla. Niihin kannattaa loitsia Halkinaurus turvallisen matkan päästä, sillä lähelle päästessään nämä olennot käyvät kimppuun ja purevat kipeästi.

Tulirapu



Älä anna näiden rapujen kilvessä kimaltelevien kauniiden jalokivien hämätä – nämä ravut voivat näyttää silmänräpäyksessä vaarallisen puolensa ja ampua polttavia tulipalloja takapäästään. Tuliravut voivat kasvaa valtavan kokoisiksi, joten on syytä tietää, miten ne tehdään vaarattomiksi. Voit kaataa olennon selälleen hyvin tähdätyllä Halkinaurus-loitsulla (isokokoiset yksilöt voivat vaatia muutamankin loitsun) ja tämän jälkeen työntää lamautettua rapua ympäriinsä Kumoitus-loitsulla.

Oranssit jättiläisetanat



Nämä limaiset pedot jättävät jälkeensä kirkkaanväristä ja myrkyllistä limaa, jonka kanssa kosketuksiin joutuminen on erittäin haitallista. Pysäytä etanat Halkinaurus-loitsulla ja anna niille tämän jälkeen kyytiä Kumoituksella.

Menninkäiset



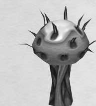
Menninkäiset ovat tunnettuja puutarhojen tuholaisia, mutta niitä asuu myös luolissa Tylypahkassa ja sen pihamailla. Nämä vintiöt tulevat ulos koloistaan metsästämään Bertie Bottin joka maun rakeita, kun härklönttisienet käyvät niiltä vähiin. Jos onnistut vapauttamaan menninkäisen luolastaan aterioimaan härklönttisienillä, se innostuu niin paljon, että tiputtaa kaikki rakeensa.



Jos nälkäinen menninkäinen varastaa rakeesi, voit saada ne takaisin loitsimalla Kumoituksen menninkäiseen.

Vinkki: Lamaannutettu menninkäinen kannattaa heittää takaisin luolaansa, ennen kuin se palaa tajuihinsa. Lamaannutettu menninkäinen ei ole hyvällä tuulella palatessaan tajuihinsa ja se iskee lähimmän elävän olennon kimppuun herätessään.

Härklöntit



Nämä sienet suihkuttavat ihmisille haitallista violettia savua, jos niitä menee liian lähelle. Jos lähistöllä ei ole menninkäisiä, joita voi houkutella härklönttien kimppuun, voit katkaista niiden yläosan Hajothuksella, mikä tekee niistä suhteellisen vaarattomia.

Vinkki: Voit heittää katkaistuilla härklöntin päillä muita olentoja.

Pirut



Pirut asuvat menninkäisten tavoin luolissa, mutta ne ovat paljon vaarallisempia ja vihaisempia. Neuvokkaat noidat ja velhot lamaannuttavat pirut Halkinaurus-loitsulla ja heittävät ne tämän jälkeen takaisin luoliinsa. Tässä on kuitenkin syytä olla vikkelä! Pirut heräävät usein pahimpaan mahdolliseen aikaan – jopa silloin kun niitä ollaan kantamassa, mikä saattaa johtaa tuskalliseen kokemukseen.

Riesu



Tylypahkan räyhähenki Riesulla on aina pahat mielessään. Tämä ärsyttävä henkiolento tulee esiin mitä yllättävimmissä tilanteissa. Riesun voi lähettää tiehensä ektoplasmaa poistavalla Kaapasus-loitsulla.

Hämähäkit



Hämähäkkejä vilisee tänä vuonna jostain syystä joka paikassa. Pienet hämähäkit kiipeävät oppilaiden nilkkoja pitkin, jos he pysyvät hetkenkin paikallaan. Pienet hämähäkit voi liiskata, mutta Tylypahkassa saattaa lymyillä myös isompia yksilöitä, jotka vaativat järeämpiä toimenpiteitä. Halkinaurus saattaisi tepsiä näihin otuksiin.

Vinkki: Jos hämähäkin seitti tukkii kulkutien, käytä katkaisuloitsu Hajothusta.

Piikkikasvit



Piikkikasvit ovat kauniita – kaukaa katsottuna. Jos menet liian lähelle, se ampuu ikävillä piikeillään. Hajothus-loitsu saa kasvin tiputtamaan piikkinsä, minkä jälkeen sen voi ohittaa turvallisesti.

Myrkkylonkeroiset



Myrkkylonkeroisen kaikkia päitä on vaikea pitää silmällä. Tämä jättiläiskasvi on yhtä vaarallinen kuin miltä se näyttääkin. Voit katkaista sen raajat ja lamaannuttaa keskiosan Hajothus-loitsulla.

Hahmojen kuvaukset

Seuraavassa kerromme lyhyesti joistakin Harry Potterin maailmassa seikkailevista hahmoista. Huomaa, että tämä ei ole kattava luettelo kaikista hahmoista, pikemminkin vain hieman taustatietoa niille, jotka eivät ole vielä tutustuneet J.K. Rowlingin Harry Potter –kirjoihin.

Harry Potter



Harry Potterista tuli "poika joka elää" hänen selvitessään hengissä julman Lordi Voldemortin hyökkäyksestä – sekä tuhotessaan tämän voimat samanaikaisesti. Kun kotitonttu varoittaa Harrya palaamasta Tylypahkan noitien ja velhojen kouluun, on selvää että tästä vuodesta tulee yhtä jännittävä kuin edellisestäkin.

Ron Weasley



Ron Weasley on järjestyksessä kuudes Weasleyn suvun jäsen, joka käy Tylypahkan koulua. Hän tapaa Harryn Tylypahkan pikajunassa ja heistä tulee heti ystävät. Vaikka hänen kaapunsa onkin käytetty ja taikasauva rikkinäinen, hän on uskollinen ystävä, jonka apuun Harry voi aina luottaa tukalissa tilanteissa.

Hermione Granger



Hermione Granger on Harryn luokan priimus Tylypahkassa. Hermione haluaa aina tietää oikean vastauksen oppitunnilla, opiskelee ahkerasti ja on aina hyvin valmistautunut. Hän on myös erittäin urhea, eikä koskaan peräänny haasteesta. Hänen urheutensa ja älynsä ovat usein pelastaneet Harryn pulasta.

Rubeus Hagrid



Rubeus Hagrid on Tylypahkan avainten ja pihamaiden vartija. Tämä luonteeltaan lempeä jättiläinen on kiinnostunut kaikista taikaotuksista ja hän on yksi Harryn parhaista ystävistä. Tylypahkan pihamaiden vartijana Hagrid tietää paljon koulusta ja sen historiasta.

Albus Dumbledore



Albus Dumbledore on Tylypahkan noitien ja velhojen koulun korkea-arvoinen rehtori. Monet pitävät häntä kaikkien aikojen parhaana velhona, ja Dumbledore hallitsee Tylypahkaa viisaudella, kärsivällisyydellä, oikeudenmukaisuudella ja mahtavilla taikavoimilla. Albus Dumbledore on Harrylle tärkeä suojelija ja oppi-isä.

Gilderoy Lockhart



Lahjakas *'Gilderoy Lockhartin joka kodin tuholaisopas'*- ja *'Maaginen minä'* -kirjojen kirjoittaja Gilderoy Lockhart on viisinkertainen Me Noitien hurmaavimman hymyn palkinnon voittaja. Harryn toisen vuoden aikana hän opettaa pimeyden voimilta suojautumista Tylypahkassa. Hänen kuuluisat taitonsa taikaolentojen käsittelyssä vaikuttavat kuitenkin olevan hieman heikolla pohjalla lukuvuoden lähtiessä käyntiin.

Professori Severus Kalkaros



Professori Severus Kalkaros toimii taikajuomien opettajana Tylypahkassa. Hän on myös Luihuisten tuvanjohtaja, ja hänet tavataan usein Tylypahkan tyrmistä. Professori Kalkaros ei ole kovinkaan ystävällinen Harrylle ja vaikuttaa siltä, että hän näkee suurta vaivaa löytääkseen syitä vähentää Rohkelikolta pisteitä, varsinkin jos pisteet vähennetään Harryn takia.

TEKIJÄT

KNOWWONDER

AN AMAZE ENTERTAINMENT STUDIO

Tuottaja: Elizabeth Smith
Kehityspäällikkö: Steve Reddoch
Apulaistuottaja: Aspen Price
Johtava pelisuunnittelija: Greg MacMartin
Johtavat ohjelmoijat: David Lawson, Chris Phillips
Johtava taiteilija: Christopher Vuchetich
Johtava animaattori: Jason Zayas
Käsikirjoittaja: Michael Humes
Ohjelmointi: Elijah Emerson, Todd Gilbertsen, Michael Lankerovich, Melanie Quest Locher, Fraser Thompson, Janet Weddle
Taiteilijat: Kerwin Burton, Lorian Kiesel, Sharon Plotkin, Bill Sears, David Stevenson, Tiffany Vongerichten
Animaattorit: Nathan Hocken, Jason Newkirk
Velhokorttien taiteilijat: Todd Lovering, Mok Marquardt, Tony Ravo, Jeff Willis
Video-ohjaaja: Eric Gingrich
Suunnittelu ja tasosuunnittelu: Philip Co, Crista Forest, Chad Verrall
Avustava tasosuunnittelija: Ed Byrne, Ben Coleman, Philip Dennison
Äänisuunnittelu: Mark Yeend
Laadunvalvonnan testauksen johto: Cheryl Penick
Testaus: Claire Brummet, Jonathan Diamant, Cliff Emeric, Matt Ilion, Anil Joshi, Bill Schneider, Paula Wellings
Vastaava tuottaja: Lindsay Gupton

AMAZE ENTERTAINMENT

Vastaavat tuottajat: Dan Elenbaas, David Mann
Luova päällikkö: Phil Trumbo
Kehityspalvelupäällikkö: Jack Brummet
Projekti- ja talouspäällikkö: Mike Dean
Markkinointipäällikkö: Curtis Asplund
Vastaava studiopäällikkö, Adrenium: Stephen Clarke-Willson, PhD.
Vastaava studiopäällikkö, Griptonite: Steve Ettinger
Erityiskiitokset: Ellena Bowen, Kevin Burdick, Susan DeMerit, Stephanie Hertager, Yujin Kiem
Ogg Vorbis –äänijärjestelmä on Xiph.org Foundationin omaisuutta

ELECTRONIC ARTS – KEHITYSTYÖ

Tuotantoryhmä: Tony Casson, Mike Cooper, Wayne Frost, Jeff Gamon, Chris Gray, John Miles, Guy Miller, Owen O'Brien, Rob O'Farrell, Derek Proud, Neil Pettitt, Colin Robinson
Ääniryhmä: Adele Kellett, Nick Laviers, Bill Lusty, Ian MacBeth, Dominic Smart, Pete Ward
Musiikki: säveltänyt Jeremy Soule; esittäjä Jeremy Soule ja London Philharmonia
Kuoro: L.A. Vocal Majority
Musiikkiryhmä: Geoff Foster, Mark Gasbarro, David Hartley, Ira Hearshen, Larry Kenton, Andrew Kinney, Darlene Koldenhoven, Don Nemitz, Audrey deRoche, Ross deRoche, Mike Ross, John Scott, Julian Soule, Paul Talkington, Alan Wilson
Avustava äänisuunnittelija ja dialogin muokkaaja: Lydia Andrew, Mark Knight, Jon Newman, James Slavin
Kertoja: Stephen Fry
Hahmojen äänet: Tom Attenborough, Ben Avis, Jane Avis, Will'm Bentinck, Caroline Bernstein, Melanie Bright, Greg Chilingirian, David Coker, Allan Cordunner, Chris Crosby, Gary Fairhall, Jade Farmillo, Charlotte Fudge, William Green, Steve Hope Wyne, Daniel Irving, Joshual Jalloul, Martin Johnson, Ben Johnstone, Eve Karpf, Johnathan Kydd, Mark Lowen, Lewis Macleod, Joe McFadden, Marina Neil, Freddie Ridge, Emily Robinson, Harry Robinson, Victoria Robinson
Ääniohjaus: Danny Bilson, Nick Laviers, Adele Kellett, Guy Miller
Euroopan studiomarkkinointi: Jonathan Bunney, Sara Hobson, Roy Meredith, Murray Pannell

Euroopan lokalisoinnin johto: Nathalie Fernandez, David Lapp, Sandra Picaper, Harald Simon, Sam Yazmadjian
Tuotantopalvelut: Peter Abbey, Jane Luckraft, Abdul Oshodi, Joanna Taylor, James Truter
Ohjekirjat: Sorcha Fenlon, James Lenoël, Joanne Moore
Luova asiakaspäällikkö: Tanya Etherington, Liz Simpson, Rachel Streek, Candice Westman
WWW-tuotanto: Sylvain Caburrosso, Ai-Lich Nguyen, Lloyd Sharp
Laadunvalvonta: Ian Alder, George Alleway, Matthew Avery, Adam Beardwood, Jamie Cawte, Karl Christmas, Ian Deal, Richard Diaz, Trefor Evans, James Fry, Kim Lee Gammage, Dan Golding, Joe Grant, Andy Hall, Noel Hawkins, Ed Howells, Richard Hylands, Patrick Klaus, Dean Lea, Richard Lloyd, Nick Long, Giro Naioriello, Tom Mann, Carl Mattin, Dan McDonald, Joe McNamara, Carl Mullans, Scott Newman, Phil O'Farrell, Marcus Purvis, Sajid Raza, Richard Sallis, Rocky Samrai, Pete Samuels, Martyn Sibley, Ben Spinks, Pete Sturgess, Mike Takla, Barrie Tingle, William Wann, Ricky Watts, Paul Watson, John Welsh, James Willis
Masterointi: Matt Price, Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Donna Hicks, Wayne Boyce
Euroopan kuluttajalaadunvalvonta: James Arup, James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Andrew Chung, Paul Davies, Jean-Yves Duret, James Featherstone, David Fielding, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, James Norton, Ashley Powell, Paul Richards, Linda Walker, Tim Wileman
Studioteknikot: Anne Miller, Phil Jones
Erityiskiitokset:
J K Rowling, Danny Bilson, Dan Blackstone, David Byrne, Chuck Clanton, Steve Dauterman, Paul DeMeo, Ian Francis, David Heyman, Mark Huntley, Jason Lord, David Lee, Paul Lee, Paul Marsden, Bruce McMillan, Iain Melvin, Lorraine Metcalf, Claire Offield, Leon O'Reilly, Derek Proud, Christopher Purcell, Ian Shaw, Anne Marie Stein, Sandra Wilms, Stuart Whyte

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Tuotantoryhmä: Brett Skogen, Louise McTighe
Markkinointi: Jim Molinaro, Jason Ades
Erityiskiitokset: Philippe Erwin, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Sandy Yi, Catherine Trillo, Niki Judd, Eloise Kay, Diane Nelson, Amber Fredman, Lisa Singer, Bethany Spenceman, Moira Squier, Robin Blackburn, Sarah Booth-Henry

TIEDOTE

ELECTRONIC ARTS EI ANNA MITÄÄN SUORIA TAI EPÄSUORIA TAKUITA, EHTOJA TAI ESITYKSIÄ, MITÄ TULEE TÄHÄN KÄSIKIRJAAN, SEN LAATUUN, MYYTÄVYYTEEN TAI SOPIVUUTEEN JOHONKIN MÄÄRÄTTYYN TARKOITUKSEEN. TÄMÄ KÄSIKIRJA SEURAA TUOTETTA ”SIINÄ KUNNOSSA KUIN SE ON”. ELECTRONIC ARTS ANTAA TARKOIN MÄÄRÄTYT, RAJOITETUT TAKUUT MITÄ TULEE ITSE OHJELMISTOON JA SEN SISÄLTÄVÄÄN VÄLINEESEEN. ELECTRONIC ARTS EI OLE MISSÄÄN TAPAUKSESSA VASTUULLINEN MISTÄÄN EPÄSUORASTA TAI VÄLILLISESTÄ VAHINGOSTA. NÄMÄ EHDOT JA RAJOITUKSET EIVÄT VAIKUTA OSTAJAN LAISSA SÄÄDETTYIHIN OIKEUKSIIN EIVÄTKÄ VAHINGOITA NIITÄ MISSÄÄN MUUSSA SELLAISESSA TAPAUKSESSA KUIN SIINÄ, JOSSA OSTAJA HANKKII TAVARAN MUUNA KUIN KAUPPATAVARANA.

RAJOITETTU TAKUU

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että se taltioimisväline, johon tietokoneohjelmistot on taltioitu, on virheetön materiaalin ja työn suhteen 90 päivää ostopäivästä lukien. Viallinen tuote vaihdetaan uuteen tämän ajanjakson aikana, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alhaalla olevaan osoitteeseen mukanaan päivämäärällä varustettu ostotodiste, vian kuvaus, viallinen taltioimisväline ja asiakkaan oma osoite.
Tämä takuu annetaan kuluttajan laillisten oikeuksien lisäksi, eikä se vaikuta niihin millään tavalla.
Takuuta ei sovelleta itse tietokoneohjelmistoihin, jotka myydään ”siinä kunnossa kuin ne ovat”. Takuu ei myöskään ulotu taltioimisvälineeseen, jota on käytetty väärin tai joka on vahingoittunut tai kulunut liiallisesta käytöstä.

TAKUUAJAN JÄLKEISET PALAUTUKSET

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan.
Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.
Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00 – 18.00 numerossa 0800-508 225. Odota hetken puhelimessa, tai paina 3, niin pääset puhumaan asiakastukihenkilön kanssa. Kysy englanniksi suomalaista tukea (esim. Finnish support), niin saat puhua suomalaisen asiakastukihenkilön kanssa.
E-posti: nordicsupport@ea.com
Electronic Arts Customer Service, Business Campus, Johanneslundsvägen 2,
194 81 Upplands Väsby, Sweden

